

GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US\$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁複製

米国マイクロソフト社「X-Box」

来年秋にも出荷

SCE「PS2」を性能面で大きく上回る

米国マイクロソフト社（ワシントン州レッドモン
ト、ビル・ゲイツ会長）
は二〇〇一年秋にも米欧
日で家庭用TVゲーム機
「X・Box」(コード
ネーム)を出荷すること
を決めた。長い間噂にな
っていたもので、三月十
日に東京でマイクロソフ
ト日本法人が、続いて米
国サン Jose でマイクロソ
フト社が発表した。

マイクロソフト社は設
立以来二十五年間、パソ
コン用のOS（オペレー
ションシステム）と基本
的なアプリケーションソ
フトを開発し、「ウイン
ドウズ」系として巨大な
シェアを保っているが、
家庭用TVゲーム機とい
うハードウェアビジネス
に参入することになった。
マイクロソフト社によ
ると、「X・Box」はパ
ソコン技術と最新のゲー
ム開発ツール「Dir

ectX」を組み合わせた
環境により、ゲーム開
発環境が最高となるのが
大きな特徴。

ハードウェアの仕様も
SCE「PS2」を大き
く上回るとしている。C
PUはEE三百MHzに對
しペンティアムⅢ六百
MHz、グラフィックプロセ
ッサはGS百五十MHzに
對しXチップ三百MHz、
メモリは三十二MBに
對し六十四MB、メモリ
バント幅は毎秒三・二
GBに對し六・四GB、
ポリゴン表示性能は毎秒
六千六百萬ポリゴンに對
し三億ポリゴン、記憶装
置は四倍速DVDドライ
ブと8MBメモリアルカ
ードが共通で、「X・Box」
はさらに八GBのハード
ディスク付き、ネットワ
ーク対応はオプションに
對し標準装備となる。

「X・Box」の仕様
を見る限り、最も高性能

のパソコンと間違っようほどであるが、あくまでも家庭用テレビに接続し、専用操作盤でプレイする家庭用ＴＶゲーム機である。推測が流れている。

SCE「PS2」出荷

3
日間で72万台

メモリカード不足などで

のパソコンと間違っうほどであるが、あくまでも家庭用テレビに接続し、専用操作盤でプレイする。家庭用TVゲーム機である。専用のDVDゲームソフトを使用。「ウインドウズ」用PCゲームは使えない。

「XIBOX」の開発設計、製造、販売はマイクロソフト社が行ない、他社からの供給を受けないとのこと。またゲームソフト開発のため専門のゲーム部門をこのほど発足させている。

「XIBOX」用ゲームソフトは七割がサードパーティーによつて供給される。と見積られている。サードパーティーとしてカプコン、コナミ、ナムコなどの名前も紹介されている。

「XIBOX」出荷までのスケジュールについて同社は明言していないが、今年九月に試作機が完成し、来年九月ごろ出荷になるもよう。価格は未定だが三百ドルという推測が流れている。

**SCE「PS2」出荷
3日間で72万台**

メモリカード不足などで、SCEの128ビット家庭用TVゲーム機「プレイステーション2」（PS2）は三月四日に発売され、三日間で七十二万台出荷した。うち小売店で六十万台、ネット販売で十二万台となっており、ネット販売で三月六日未発送分二十六万台を含めると九十八万台を販売したことになる。

ネット販売はSCE子会社のプレイステーション・ドットコム・ジャパン（本社東京、佐藤明彦）が、消費者から直接注文を受けるもので、三月六日時点で未発送分三十八万台販売したことになる。

ネット販売は二月中から始まっており、不人気なゲームがあつたこと、明らかにした。これより三月一日に発売したもので、決済用のクレジットカード番号や電話番号が注文した人のデータでは登録されていなかったもののため。販社では翌日までに対策を終えた。

SC Eでは発売前に「二日間で百万台出荷する」としてきたが、百万台出荷は十五日までの十二日間かかることになった。なお「PS2」では従

た。これは本体に付属する専用メモリーカードが不足のため、生産が間に合わなくなったため。SCEでは部品増産で遅れを三月中に取り戻し、三月末までに百四十万台を生産する。別売のメモリーカードは出荷を停止していたが、三月下旬には出荷できる。

「PS2」出荷に伴っている。また同時発売のナムコ「リッジレーサーV」に一部不具合があったことが判明した。SCEは三月十日、個別不良について取り替えるなど対応したことにした、と発表した。「PS2」が記録的に出荷ペースを見せたことした。

東証2部に上場

主力は家庭用とゲーム場

テクモ株(本社東京・柿原彬社長)の株式が三月二十二日付で東京証券取引所第二部に上場された。同社は六四年九月設立の帝國管財株(七七年十月に株代カンと改称)のＡＭ事業を、八五年四月十二月から社長。

夏川崎英吉氏の夫人、夏世氏はそのまゝとす。新社長北野一成（七〇年）に京大経済、富士銀行に入社。八七年運糧支店長。八九年三支店長。九五年融資部専任を経て、九七年十月にS.N.K.に入社、東京支店長。九八年六月、取締役。二〇〇〇年一月から常務社長室担当。五十二歳

は野村証券。

九二年十二月に店頭登録された。今回の東証二上場に伴う株式の公募売り出しはない。主幹事

AM2研をCRI統合

組織上の異動のみ、社名は近く変更

セガ社開発部門の分社化

セガ社はソフト研究開発本部の第二ソフト研究開発部（ＡＭ２研）を、大川功会長が所有する開発会社、㈱ＣＳＫ総合研究所（ＣＲＩ、本社セガ社内、入交昭一郎社長）に統合、ＣＲＩの役員異動も二月十六日付で実施し、セガ社長は鈴木久司、セガ社副社長が兼任することになった。

今回の異動はセガ社開発部門の分社化の第一歩となるが、ＣＲＩの社名変更はまだ済んでいない手続きが残っている。またＡＭ２研の開発実務はセガ社内にとどまるので、セガ社内にとどまるという組織上変更はしただけとなっている。

ＡＭ２研は鈴木裕部長が中心となって、業務用「アウトラン」、パーソナルシミュレーション「チャフアイター」「シリィ」「ファミリーシミュレーション」などのＴＶゲームソフトを開発してきている。開発スタッフは約四百四十人。ＣＲＩ移行に伴い鈴木裕氏とスタッフの大崎誠氏は取締役に就任した。

ＣＲＩは八三年十月、ソフトウエア研究開発会社として設立され、人工知能（ＡＩ）研究からスタートした。映像・音声を含むマルチメディア関係、ＭＰＥＧソフトウェアの研究で成果を挙げ、また家庭用ゲームソフト「エタロダシゲ」も開発した。開発スタッフは約二十人。


ＣＲＩの株式の七二・五％をＣＳＫ、セガ社長の大川功氏が所有、ＣＲＩ会長となっている。他の株主はセガ社が二・二％、イサオが九・三八％、となっている。今回の異動は二月十六日に臨時株主総会を開いて決めた。



北野 一成氏

北野常務が社長に昇格

川崎会長は相談役に、高堂社長退任


 北野 一成氏

(株)SNNK(本社大阪府吹田市)は三月二十七日、SNNKがアルゼの子会トップ交代人事を発表した。四月一日付で川崎英吉会長は相談役に退き、高堂良彦社長は退任、常務社長に担当の北野一成氏が社長に昇格した。

会長と社長の退任は、四月十二月に入社し専攻

業績予想を修正

中期計画、機構改革も発表

【本紙東京14日電】パナソニックは、2月25日、東京で開かれた株主総会において、2000年度（2000年4月1日～2001年3月31日）の業績予想を修正し、中期計画と機構改革を発表した。修正後の業績予想は、営業利益が55億5000万円、経常利益が45億5000万円、純利益が35億5000万円と見込まれる。また、中期計画として、2003年度までの売上高を1兆5000億円、営業利益を1兆5000億円と見込み、2003年度までに営業利益を1兆5000億円に引き上げることを目指すとしている。機構改革としては、パナソニックの各事業部を再編し、効率化を図ることを発表している。

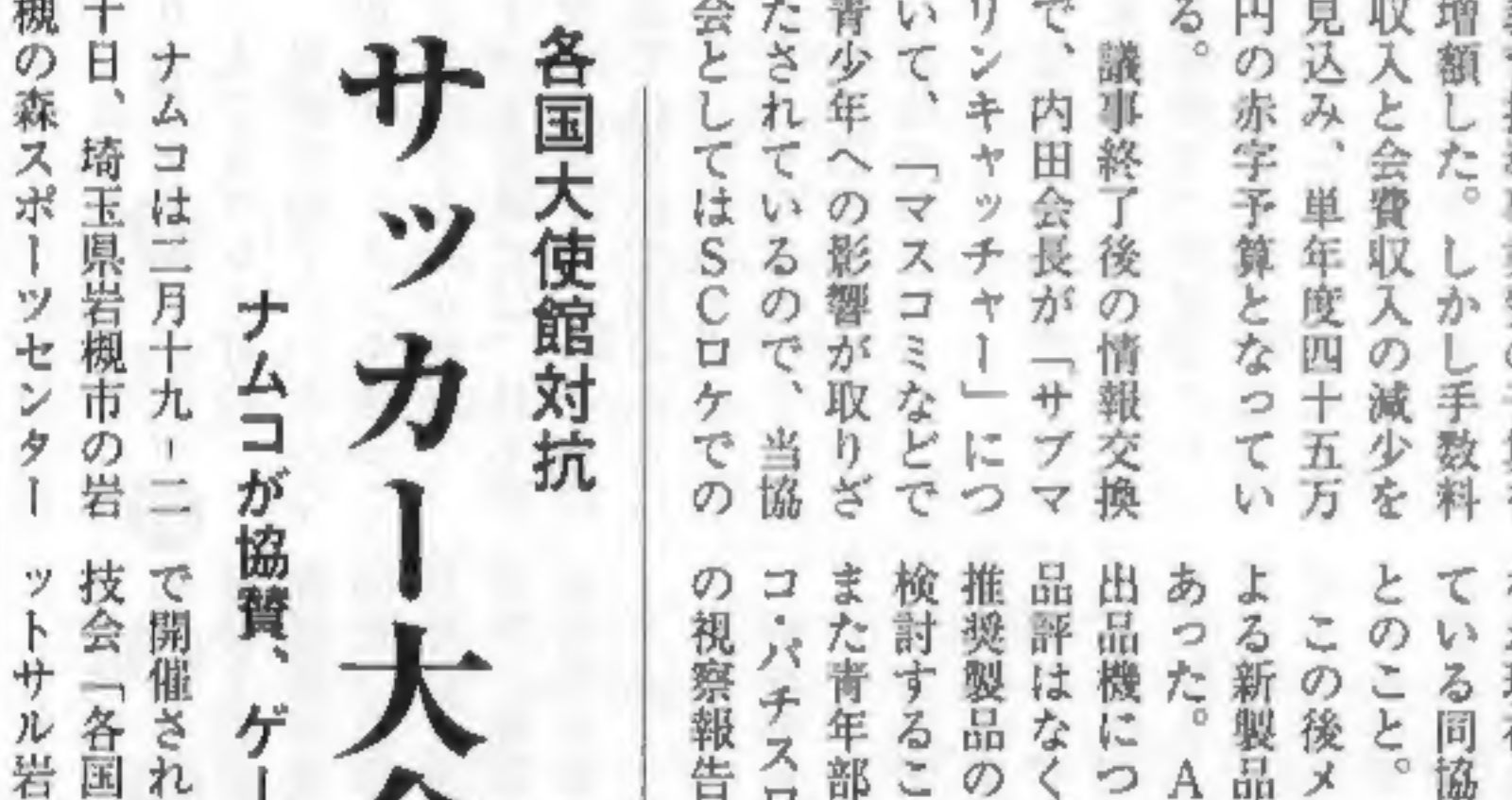


写真はNSA第15回通常総会のようす（2月25日、東京）

景気回復めざし盛大に

パチンコ・パチスロ産業フェア

【本紙東京14日電】パチンコ・パチスロ業界は、景気回復を期して、4月15日から17日まで、東京有明コロシアムで「パチンコ・パチスロ産業フェア」を開催する。このフェアは、パチンコ・パチスロ業界の現状と未来を明らかにし、消費者への理解を深めることを目的としている。会場には、最新のパチンコ・パチスロ機が展示され、また、業界関係者によるパネルディスカッションやセミナーも開催される。パチンコ・パチスロ業界は、景気回復を期して、今後も積極的に活動していくとしている。



パチンコ・パチスロ産業フェアで、上はアルゼ小間内のSNK、下はサミー小間内

ネット端末開発

増玉の2業者が

【本紙東京14日電】ネット端末の開発競争が激化している。パナソニックとソニーが、最新のネット端末を開発し、市場に投入するとしている。パナソニックは、ネット端末の性能を向上させ、使いやすさを追求している。ソニーは、ネット端末のデザインを刷新し、注目を集めている。また、増玉の2業者として、東芝と富士通もネット端末の開発に力を入れている。ネット端末の開発競争は、今後も続くことが予想されている。



エクス展示会場で（左から）カトウ製作所の渋谷修二部長、目次常務専務、ナムコの徳川昭雄常務執行役員、市川秀久主任

割戻金を増やす

SCロケでエビクレイン自衛

【本紙東京14日電】SCロケでエビクレイン自衛。パナソニックは、SCロケの割戻金を増やすことを発表している。これは、SCロケの普及を促進し、業界全体の利益を向上させることを目的としている。また、エビクレインの自衛策として、パナソニックは、SCロケの競争力を高めるための取り組みを行っている。SCロケの割戻金増額は、業界関係者から歓迎されている。



懇親パーティーで（左から）三栄の田中一孝社長、セガの鈴木久司副社長、テクモの中村有宏副社長

サッカード大会に

ナムコが協賛、ゲーム機設置

【本紙東京14日電】ナムコが協賛、ゲーム機設置。ナムコは、サッカード大会に協賛し、会場にゲーム機を設置するとしている。これは、サッカード大会の盛り上げを図ることを目的としている。また、ナムコは、サッカード大会の開催地である大阪府に、ゲーム機の展示場を設置するとしている。ナムコの協賛は、サッカード大会の成功に貢献するものと期待されている。



懇親パーティーで（左から）トーゴの相田進特別顧問、コナミの上野景彦副会長、大長商事の長友隆典社長（福岡県協会会長）



懇親パーティーで（左から）ハビネットの各本茂執行役員、パンプレストの佐賀雄太社長



懇親パーティーで（左から）たつみ組の久保田社長（AOU会長）、ナムコ・アメリカの久保田副社長、大野商事の大野圭一社長（茨城県協会会長）

業績予想を修正

中期計画、機構改革も発表

【本紙東京14日電】パナソニックは、2月25日、東京で開かれた株主総会において、2000年度（2000年4月1日～2001年3月31日）の業績予想を修正し、中期計画と機構改革を発表した。修正後の業績予想は、営業利益が55億5000万円、経常利益が45億5000万円、純利益が35億5000万円と見込まれる。また、中期計画として、2003年度までの売上高を1兆5000億円、営業利益を1兆5000億円と見込み、2003年度までに営業利益を1兆5000億円に引き上げることを目指すとしている。機構改革としては、パナソニックの各事業部を再編し、効率化を図ることを発表している。

景気回復めざし盛大に

パチンコ・パチスロ産業フェア

ネット端末開発

増玉の2業者が

割戻金を増やす

SCロケでエビクレイン自衛

サッカード大会に

ナムコが協賛、ゲーム機設置

【本紙東京14日電】パナソニックは、SCロケの割戻金を増やすことを発表している。これは、SCロケの普及を促進し、業界全体の利益を向上させることを目的としている。また、エビクレインの自衛策として、パナソニックは、SCロケの競争力を高めるための取り組みを行っている。SCロケの割戻金増額は、業界関係者から歓迎されている。

【本紙東京14日電】ナムコが協賛、ゲーム機設置。ナムコは、サッカード大会に協賛し、会場にゲーム機を設置するとしている。これは、サッカード大会の盛り上げを図ることを目的としている。また、ナムコは、サッカード大会の開催地である大阪府に、ゲーム機の展示場を設置するとしている。ナムコの協賛は、サッカード大会の成功に貢献するものと期待されている。

【本紙東京14日電】パナソニックは、SCロケの割戻金を増やすことを発表している。これは、SCロケの普及を促進し、業界全体の利益を向上させることを目的としている。また、エビクレインの自衛策として、パナソニックは、SCロケの競争力を高めるための取り組みを行っている。SCロケの割戻金増額は、業界関係者から歓迎されている。

【本紙東京14日電】ナムコが協賛、ゲーム機設置。ナムコは、サッカード大会に協賛し、会場にゲーム機を設置するとしている。これは、サッカード大会の盛り上げを図ることを目的としている。また、ナムコは、サッカード大会の開催地である大阪府に、ゲーム機の展示場を設置するとしている。ナムコの協賛は、サッカード大会の成功に貢献するものと期待されている。

【本紙東京14日電】パナソニックは、SCロケの割戻金を増やすことを発表している。これは、SCロケの普及を促進し、業界全体の利益を向上させることを目的としている。また、エビクレインの自衛策として、パナソニックは、SCロケの競争力を高めるための取り組みを行っている。SCロケの割戻金増額は、業界関係者から歓迎されている。

【本紙東京14日電】パナソニックは、SCロケの割戻金を増やすことを発表している。これは、SCロケの普及を促進し、業界全体の利益を向上させることを目的としている。また、エビクレインの自衛策として、パナソニックは、SCロケの競争力を高めるための取り組みを行っている。SCロケの割戻金増額は、業界関係者から歓迎されている。

【本紙東京14日電】ナムコが協賛、ゲーム機設置。ナムコは、サッカード大会に協賛し、会場にゲーム機を設置するとしている。これは、サッカード大会の盛り上げを図ることを目的としている。また、ナムコは、サッカード大会の開催地である大阪府に、ゲーム機の展示場を設置するとしている。ナムコの協賛は、サッカード大会の成功に貢献するものと期待されている。

【本紙東京14日電】パナソニックは、SCロケの割戻金を増やすことを発表している。これは、SCロケの普及を促進し、業界全体の利益を向上させることを目的としている。また、エビクレインの自衛策として、パナソニックは、SCロケの競争力を高めるための取り組みを行っている。SCロケの割戻金増額は、業界関係者から歓迎されている。

【本紙東京14日電】ナムコが協賛、ゲーム機設置。ナムコは、サッカード大会に協賛し、会場にゲーム機を設置するとしている。これは、サッカード大会の盛り上げを図ることを目的としている。また、ナムコは、サッカード大会の開催地である大阪府に、ゲーム機の展示場を設置するとしている。ナムコの協賛は、サッカード大会の成功に貢献するものと期待されている。

【本紙東京14日電】パナソニックは、SCロケの割戻金を増やすことを発表している。これは、SCロケの普及を促進し、業界全体の利益を向上させることを目的としている。また、エビクレインの自衛策として、パナソニックは、SCロケの競争力を高めるための取り組みを行っている。SCロケの割戻金増額は、業界関係者から歓迎されている。

懇親パーティーで（左から）カトウ製作所の渋谷修二部長、目次常務専務、ナムコの徳川昭雄常務執行役員、市川秀久主任

懇親パーティーで（左から）ブレイドの高橋正明社長、マハリイの山中秀晃社長、タイターの中村誠一社長

懇親パーティーで（左から）大興商の石川忠太社長、セガの久保田副社長、ナムコの中村誠哉社長

SNK

ねおげくも登場
楽しくてかわいいうちのゲームでいっぱい!

NEO PRINT CUTIE★ HEROES

ネオプリ
キューティ&ヒーローズ

●44フレーム
●4連発フルデ/16連発フルデ搭載

この世にもかわいいうちのゲームでいっぱい!

© SNK 2000

METAL SLUG 3

NEO GEO

史上最大の戦場が待っている。

陸に空に海に大活躍する戦闘メカの数々!

"ワープゲート"にとびこめば、そこには新たな攻略ルートが?!

全てのフィーチャーが圧倒的なボリュームで登場するシリーズ第4弾!!

NEO GEOはSNKの商標です。 ©SNK 2000

落ちてくるボールをキャッチして景品をゲット!!

あそびかた

- ①コインを入れて景品セレクトボタンを押すとゲームがスタートします。
- ②トラックボールを操作してボールをキャッチしてください。
- ③20以上キャッチすると景品が払い出されます。

DYNAMITE KEEPER

ダイナマイトキーパー

- 使用電源: AC100V±10V (50/60Hz)
- 消費電力: 170W
- 寸法: 幅950mm×奥行1000mm×高さ1900mm

株式会社 SNK

本社 〒584-0053 大阪府吹田市江坂1-6 TEL.06(6339)3311 (大代表)

大阪販売部 〒584-0053 大阪府吹田市江坂1-6 TEL.06(6339)5568 FAX.06(6339)3313

東京販売部 〒135-0083 東京都葛飾区1-5-7 TEL.03(5630)2082 FAX.03(5630)5202

名古屋販売部 〒465-0093 愛知県名古屋市中区一社3-100 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545

福岡販売部 〒812-0042 福岡県福岡市博多区2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740

SNK CORPORATION 1-6 ENKI-CHO, SUITA-SHI, OSAKA 564-0053, JAPAN TEL.(81)6-6339-5577 FAX.(81)6-6339-7175

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。最新情報をインターネット上でご覧ください。 http://www.neogeo.co.jp/

Fancy Lifter EX



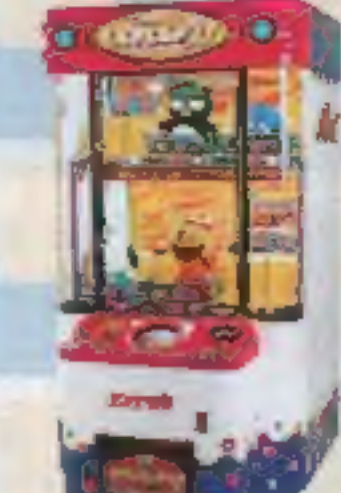
ファンシー
シリーズの
スタンダード
モデル!

●主電源
○幅1680mm×奥行1185mm
×高さ1950mm

●重量280kg

●最大消費電力280W

Fancy Lifter



パケットの
隙を駆使し
したコンパクト
サイズ!

仕様
幅1025mm×奥行1206mm×高さ1850mm
重量220kg 最大消費電力180W

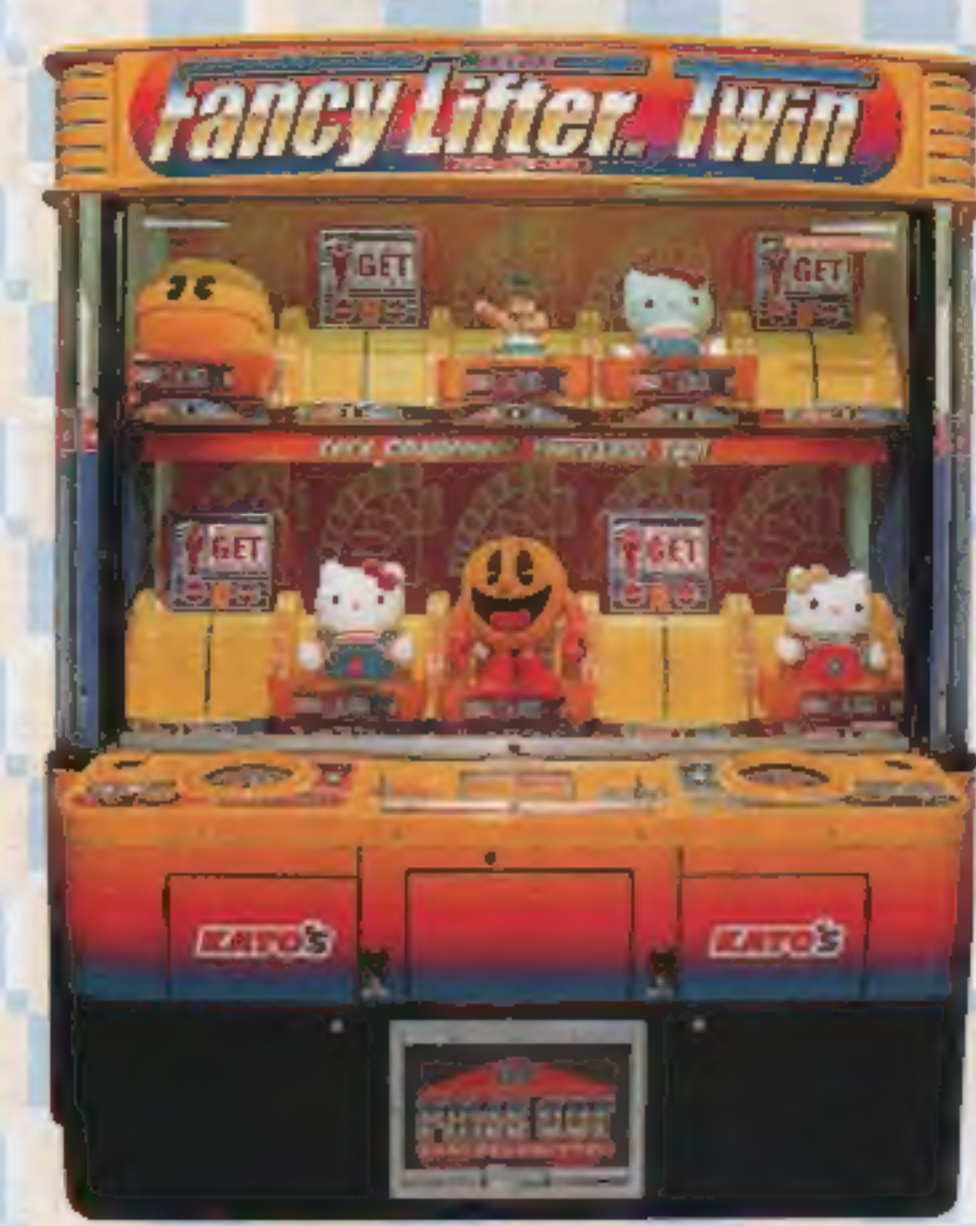
FANCY WHEEL



キーホルダー景品
対応。各ホイール
で確率調整可能!

仕様
幅900mm×奥行900mm×高さ1,800mm
重量190kg 最大消費電力170W

Fancy Lifter Twin



ココがセールポイント!

大型ロケーションに最適。
ピーク時のインカムに差
が出来ます。さらなるインカム
UPに貢献します!

★リフトアップシーター搭載リフトアップ位置が
一目瞭然。

仕様
幅1680mm×奥行1185mm×高さ1950mm
(コンパネ271mm含む)
重量280kg

2人同時プレイ可能!

お気に入りのリフターを2人で
はたかせます。

★スケルトンパケット専用で景品を
見やすくレイアウト。

製品の仕様及び価格は予告なしに
変更する場合がございます。

Fancy Lifter 3

使用可能
景品サイズ

景品
幅200mm
高さ100mm

リフトアップ
リフトアップ

ココがセールポイント!

「U」よりもさらにコンパクト
になって新登場! 路面店から
小型ロケーションまで置き場所
を悩まません!

パケット寸法及び筐体を
小型化しました。

仕様
幅820mm×奥行1050mm×高さ1800mm
重量200kg 最大消費電力180W

KATO'S
KATO MANUFACTURING CO., LTD.

『喜びのレジャーシステムを創造する』 本社工場/東京都世田谷区北烏山6丁目24番13号
TEL. (03) 3307-1221 (代) FAX. (03) 3309-1760
株式会社 カトウ製作所 カトウ製作所ホームページ URL: http://www.kato-mfg.co.jp/

選んで狙えるルーレット

100倍を
狙って
ストップ!

100倍 = 最大1万円 (1500円)
50倍 = 最大5000円 (750円)
25倍 = 最大2500円 (400円)

●機体外形寸法 (H.W.D) 1,810×618×580mm
●重量 65kg

あなたの運勢
あたるも八卦
あたらぬも八卦

●機体外形寸法 (H.W.D) 1,810×640×1,240mm
●重量 85kg

かんたんたのしい
定番商品

●機体外形寸法 (H.W.D) 1,785×705×840mm
●重量 70kg

チャンスはまだある!

●機体外形寸法 (H.W.D) 1,050×1,140×1,140mm
●重量 55kg

お宝箱もつくる
カプセルの大きさで、
大吉 (150円)
中吉 (75円)
小吉 (40円) を判断します。

●機体外形寸法 (H.W.D) 1,810×640×1,240mm
●重量 85kg

単純、明快
打って打って打ちまくる
野球ゲームの決定版

●機体外形寸法 (H.W.D) 1,310×555×840mm
●重量 53kg

KOMAYA

株式会社
こまや

本社
〒658-0025 神戸市東灘区魚崎南町6丁目10-4号
Tel 078-412-2121 Fax 078-412-3851

東京営業所
〒121-0813 東京都足立区竹の塚5丁目31番2号 竹の家ハイリビング602号
Tel 03-3850-0963 Fax 03-3850-0963

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機——ソフトウェア

(VIDEO GAME SOFTWARE)

前 回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	マーズ VS カプコン 2 (カプコン) Marvel vs. Capcom (Capcom)	7.13
2	1 パワースマッシュ (セガ社ナオミ) Virtua Tennis 2 (Sega)	7.09
3	3 パーチャストライカー 2 バージョン2000 (セガ社ナオミ) Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	6.44
4	5 パーチャNBA (セガ社ナオミ) Virtua NBA (Sega)	6.40
5	2 ミスタードリラー (ナムコ) Mr. Driller (Namco)	6.27
6	サイヴァリア (サクセス/タイトー) Psyvariar (Success/Taito)	5.75
7	7 鉄拳タッグトーナメント (ナムコ) Tekken Tag Tournament (Namco)	5.53
8	4 餓狼 - マーク・オブ・ザ・ウルブズ (SNKネオジオ) Garou - Mark of The Wolves (SNK)	5.52
9	9 デッド・オブ・アライヴ 2 ミレニアム (テクモ) Dead or Alive 2 Millenium (Tecmo)	5.48
10	17 ハイパービシバシチャンプ (コナミ) Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.40
11	6 グレート魔法大作戦 (エイティング/カプコン) Dimahoo (Eighting/Capcom)	5.39
12	20 ストリートファイター III サードストライク (カプコン) Street Fighter III 3rd Strike (Capcom)	5.35
13	14 クレイジータクシー (セガ社ナオミ) Crazy Taxi (Sega)	5.30
14	24 ストライカーズ1945プラス (彩京/SNKネオジオ) Strikers 1945 Plus (Psikyo/SNK)	5.25
15	16 パーチャストライカー 2 バージョン99 (セガ社) Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	5.16
16	13 おてなみ拝見 (サクセス/タイトー) Otenami-Haiken* (Taito)	5.11
17	18 対戦ホットギミック 3 (彩京) Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	5.05
18	11 パカパカパッション スベシヤル (プロデューズ/ナムコ) Paca Paca Passion Special (Namco)	5.03
19	12 ダイナマイトベースボール 99 (セガ社ナオミ) Dynamite Baseball 99 (Sega)	5.00
20	39 ソウルキャリバー (ナムコ) Soul Calibur (Namco)	4.83
21	21 ストライカーズ1999 (彩京) Strikers 1999 (Psikyo)	4.75
22	19 ギャロップレーサー 3 (テクモ) Gallop Racer 3 (Tecmo)	4.71
23	44 ストライカーズ1945 II (彩京) Strikers 1945 II (Psikyo)	4.63
24	34 上海・万里の長城 (サン電子/テクモ) Shanghai-The Great Wall (Sun)	4.62
25	10 対戦ホットギミック 快楽天 (彩京) Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten"* (Psikyo)	4.58

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

調査アンケートの設問は機械を売上げと人気度から見たラック付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したものの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変い人気と売上げ上、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのTVゲーム機

(DEDICATED VIDEOS)

前 回	機種名 (メーカー名)	評価(RATING)
1	1 ダービーオーナーズクラブ (セガ社) Derby Owners Club (Sega)	8.60
2	- キーボードマニア (コナミ) Keyboard Mania (Konami)	8.38
3	- ゴルゴ 13 (ナムコ) Sniper 13 (Namco)	8.36
4	4 ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド (セガ社) The Typing of The Dead (Sega)	8.33
5	2 サンバ DE アミーゴ (セガ社) Samba DE Amigo (Sega)	8.16
6	3 18 ホイラー (セガ社) Eighteen Wheeler (Sega)	8.11
7	- ワールドキックス (SD/DX) (ナムコ) World Kicks (SD/DX) (Namco)	7.44
8	7 ダンスダンスレボリューション・サードミックス (コナミ) Dance Dance Revolution [Dancing Stage] 3rd Mix (Konami)	6.94
9	6 ミリオンヒッツ (ナムコ) Million Hits (Namco)	6.90
10	9 スリルドライブ (2P/SD/DX) (コナミ) Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	6.63
11	8 クライシスゾーン (SD/DX) (ナムコ) Crisis Zone (SD/DX) (Namco)	6.47
12	5 ビートマニアコンプリートミックス 2 (コナミ) Beatmania [Hip Hop Mania] Complete Mix 2 (Konami)	6.42
13	11 サイレントスコープ (コナミ) Silent Scope (Konami)	6.27
14	20 F355 チャレンジ (DX/2P) (セガ社) F355 Challenge (DX/2P) (Sega)	6.22
15	10 ドラムマニア (コナミ) Drum Mania (Konami)	6.17
16	15 ビートマニア・フィフスミックス (コナミ) Beatmania [Hip Hop Mania] 5th Mix (Konami)	6.12
17	13 タッチ・デ・ウノー (セガ社) Touch de Uno (Sega)	6.11
18	17 タイムクライシス 2 (SD/DX/S) (ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.05

その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	1	フォト&シール・キララ (メイクソフトウェア)	Photo & Seal Kilala (Make Software)	8.00
2	2	ピュアショット (オムロン)	Pure Shot (Omron)	7.78
3	3	ストリートスナップ (トワジャパン)	Street Snap (Towa Japan)	7.67
4	4	デカプリ (アイエムエス)	Deka-Pri (IMS)	6.71
5	5	スーパープリクラ21 (アトラス)	Super Pricla 21 (Atlas)	6.00
6	6	透明マジック (オムロン)	Transparent Magic (Omron)	5.71
7	7	プリプリキャンパス (コナミ)	Puri Puri Canvas (Konami)	4.92

Ludus Tonalis (2)

多分宇宙の発生、ビッグバンの際から音は生じたに違いない。いやいやそれよりもずっと前から音はあったのかも知れない。

巨大な天文台が次々とつくられていくつも、この装置では太古からの音を拾うことは出来ない。色とか形に比べて、音はずつとずっとその起源から以降、人の想像力によって補われてゆく部分が大い。

想像力をつよく刺激するからこそ音楽という芸術も成り立っている。原則としては、音楽は楽音によって構成された音であるということになっているのだが、今や楽音を規定することが難しい時代になってきた。

シェーンベルクの時代に、七音が十二音が、今ほかなかなそう言

に一応増えた。しかしその後、多種多様な音楽が、ひょっとするとわたくしたちが聴くことが可能な音はすべて楽音ということにもなりかねない状況になっている。

吉田秀和はLP三百選を選んだ後で周到に——三百曲のほかに、鳥の声や風や波の音は、絶対欠けてはならないものだ。また、大都市の夜や明け方のさまざまなもの響きも、もしなくもなってしまうら私は、ひどくものたりなく思うだろう——

——音楽は、やはり、そうしたものの中に、つまれなもので、しかし、それ自体で完結した建物として、あるべきものだろう。

クラシックの時代までは、音楽はそれ自体で完結した建物であったのだが、今はなかなかなそう言

いきるのが難しいところまで音楽が変化してきてしまっている。

ただ私も音楽は大好きであるけれども、音全体について考えると、可成の名曲に伍して、おもしろい曲だけで私を幸福にしてくれる音としては、すべてのものが冷えきって凍っていった真冬の早朝、母だけが台所に立つ朝、食の準備をしている。子どもたちはまだ起きずに暖かい蒲団の中へじっと潜んで、そのものに耳を飲んでいる。中でも組板で漬物や味噌汁の具になる野菜や豆腐を刻むリズム、カルパドチアの音、あの時のあの音は、今でも私を元気にしてくれている。

音はほかないものである。人間は過ぎ去った音を想像力と呼び戻すが、それが出来る能力を失っている。

生活の音については、それで充分であるとおもっている。しかし、生活の音については想像力だけでは頼りないとおもう人々が多くなくなってきたのか、生活の音をそのまま録音したCDが多数出てきて、それぞれの土地の生活の音を(サウンドスケープ・アート)としてニューヨーク、フィラデルフィア、ロサンゼルス、パリ、ロンドン、ウィーン、ナポリ、ベルン、京都など、数十枚のCDが出されている。

京都などは今の京都だではないてはなくて、復元された平安時代の京の音のCDまである。

一九四〇年代に、フランスのシェフエールが日常生活の生活音を使用した「ミュージック・コンクタク」を出版した時に、生活の音に目新しさを感じたものだが、こ

まれた環境にあるといわれている。

日本ほど世界中から殆んどあらゆるCDが輸入され、CD屋の店頭に並んでいる国はないということである。

そういうことは日本ではよくあることらしいのだが、日本へコンサートでやってきた外国人の演奏家が、自分の録音したCDでまだ完成品を目にしたことがないものが、日本では既に店頭で売られている。

例えば、Crisobal de Morales 作曲の Missa Milite regret など、古楽CD百ガイドには

——このCDはセビリヤに本拠を置くアンダルシア地方の公的機関が制作したもので、彼らが地元の名作曲家モラーレスの録音のためにわざわざイギリスからヒリアードを呼び寄せたのだ。そ

にはタワーは店頭売しかしていないので、態々東京にまでこのCDを買いにいく羽目になった。

こういうことは別にモラレスの場合にだけ起きることでなくて、よくあることだ。

どうしても東京だけが近代都市で大阪は田舎であるという見方は、一方では非常に根強いものが残っている。

国内ではそういう構図で日本＝東京だが、CDの販売では多分日本以外の販売数が馬鹿にならないほどの数に上っているよるから、ドイツやイギリスやアメリカに本社があるビッグな製作会社の子会社が、よく世界にさがかけて日本で単独に販売されている。

あまりにも思まれているコンディションの中で、本当にこれだけのかしらと怖くなるようなもの

有田佐市

有田佐市

ままでくるとは、いやはや参ってしまう。現代は弾みさえつけば、すべてが過剰に走ってしまう時代でもあるのです。

中には「サウンド・スケープ」が、聴くことの「アートの先端性である」とらえている評論家もいます。

アメリカのウェストコットの海岸の干潮、満潮を録音したCDで、どちらの音が干潮か満潮かと尋ねられたら、まるでこちらが望みもしないのに試験を受けているようなところへ追いかまれて、居心地が悪くなってしま

鳥の種別の鳴き声など、はまだ愛嬌があるのだが、音に關しては、今の日本が世界中でいちばん恵と教えてくれた。この時

来日公演中であつた日、アメリカのメンバーは、「自分たちがまだ受け取っていないCDが日本で売られているなんて」と驚いてた。

だに参考までにつけくわえておけば、ここで日本としてあるのは東京だけのCDを指しているの、そのCDを大阪で買おうとしたが、大阪のタワーもHBMVでも置いてなかつた。

梅田タワーの親近な店員がこのCDは新宿タワーが、その店独自のルートで入手したもので新宿タワーにしか置いてない。この時

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

SMART Kids

スマートキッズシリーズ

ナットボール
ピンボール

7
ウツパニック

遊びの幅を広げたスマートボールタイプ
客層に合わせて選べる2種類のペンダー
料金・ゲーム数ともに4段階の設定可能

Miracle Swing

ミラクルスイング

あのヘキサが1人用コンパクト・省スペース機種で登場!!
ディスプレイ用飾り棚を新設
テーブルのスピード調節可能

Lucky Crane

ラッキークレーンDXⅡ

リング1つから重量感ある景品まで
バリエーション豊富なバケットの
強弱設定が可能

RAINBOW SLOT

レインボースロットⅡ

FEVER DX

フィーバーDX
ノーマルタイプ

盤面15種類のメカスロ
オートクレジット機構

盤面30種類の豊富な
なバリエーション

メダルゲーム機の設置高さにつきましては「メダルゲーム機設置基準」を守ってご使用下さい。

YUBIS

株式会社 ユウビス

本社 東京都台東区下谷2-24-11 ハイマート入谷803 ☎03-5824-7161 FAX. 03-5824-7163

本 社 東京都台東区下谷2-24-11 ☎06-6787-1831 FAX. 06-6787-1952

WAQ! SEGA WAQ!

10種類以上のターゲット達を狙い、
大海原へキャスト!

NAOMI™

セガ
マリンフィッシング

SEGA MARINE FISHING

1本のロッド握り締め、青く透明なフィールドへと繰り出す。海釣りの魅力が満載!ソルトウォーター・ルアーフィッシング・ゲーム。NAOMIならではの美しくリアルな映像と、プレイヤーの派手なゲームアクションで、ロケーションを活性化。50インチの大画面に映し出されるブルーの美しい海中、躍動感あふれる魚たちやルアーのトリッキーな動き、迫力のファイトシーン等で、プレイ意欲を高めます。さらに、ロッドやルアーのアクション等を指示するアドバイス機能搭載。釣りマニアはもちろん、釣りの知識がない、ビギナーや女性客も楽しくプレイができます。

1,692(W)×2,745(D)×2,290(H)mm
50インチプロジェクションTV 374kg AC100V 400W
©SEGA 2000

NAOMI™

右脳能力チェックマシン
マッパ・デ・カール
えんどうはふたりでマッパしよ!

ふたりの“右脳カッパル度”要チェック!

謎のお邪魔キャライブルが
新たに登場!!

前作でコース進行を担当していた右脳四姉妹に加え、新たに登場、プレイヤーの最終結果(右脳ランク)を予想したり、難しい問題で挑戦してきたりと、様々な手段でプレイをさらに盛り上げます。

使いやすさで好評の
マッパデカル
を新たに追加!!

4つのステージを2人でプレイして、
右脳でカッパル度をチェックします。
※前半2ステージは1人用を交互に、後半2ステージは
2人用を同時にプレイします。

761(W)×988(D)×2,200(H)mm 137.5kg AC100V 285W ©SEGA 2000

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社3号館 東京都大田区東糀谷 2-12-14
電話 03(5737)7539(内 内 販 売 部)
電話 03(5737)7541(内 内 販 売 部 プライズ販売課)
電話 03(5737)7544(内 外 販 売 部)
電話 011(84)0250(直 通)
電話 03(6334)5352(直 通)
電話 092(452)8843(直 通)
電話 082(702)3003(直 通)

札幌販売 札幌市豊平区豊平五条 3-2-34
電話 011(84)0250(直 通)
仙台販売 仙台市青葉区中央 2-5-3
電話 022(233)5352(直 通)
福岡販売 福岡市博多区博多駅前5-7-5
電話 092(452)8843(直 通)
名古屋販売 愛知県名古屋市中区栄 1-9-04
電話 052(702)3003(直 通)

●ここに記載されている製品の情報は、予告なしに変更されることがありますので、ご了承ください。

英文版業界ニュース

Microsoft Unveils
Home Vid. "X-Box" Plan

Microsoft Corp., Redmond, WA, will ship the home video game console "X-Box" in the USA, Europe and Japan in autumn 2001. After having been rumored for a long time, it was at last announced on March 10 in Tokyo and San Jose, CA. For 25 years Microsoft has been developing operating system (OS) and basic application software, and has now decided to

enter the homes of target users.

According to Microsoft, by combining the power of PC technology and its cutting-edge "Direct X" development tools, the video game console code-named "X-Box" will provide game developers with a powerful creative medium. Its specifications are as follows:

Direct X API, Intel Pentium III processor technology with Stream SIMD Extensions, Custom 3-D NVIDIA graphics processor, 64 MB of RAM (unified memory architecture), Custom 3-D audio processor, 8 GB hard drive, 4X DVD drive with movie playback, Four game controller ports, expansion port, proprietary A/X connector, 100 M bps Ethernet.

A performance comparison with SCE's "Play Station 2" shows that the CPU's capacity is 600 MHz (vs 300 MHz in the case of PS2), graphic processor capacity 300 MHz (150 MHz), memory capacity 64 MB (32 MB), memory bandwidth 6.4 GB/sec (3.2 GB/sec), polygon performance 300 M/sec (66 M/sec), storage medium 4X DVD, 8 GB hard disk, and 8 MB memory card (4X DVD 8 MB memory card), thus surpassing the "PS2" in every respect.

Given the "X-Box" specifications, it could be mistaken for a high performance personal computer. However, this is a home video game console which, by being connected to the household television monitor, is used for playing games using a dedicated controller. Game software developed for the Windows system cannot be used on "X-Box". It can be played only with dedicated DVD game software.

Microsoft will undertake the development, design, manufacture and sale

of the "X-Box" console and will not outsource in these areas. It has established a Games Division dedicated to game software development.

Third party software houses already developing games for the "X-Box" have been named as Acclaim, Capcom, D3 Publisher, Eidos, Electronic Arts, Hudson, Koei, Konami and Namco. Microsoft estimates that 70% of game software will come from these third parties.

Although the company has not made any explicit announcement about the pre-release schedule of the "X-Box", a prototype will be completed in September this year and shipped in September 2001. Development tools are expected to be supplied to the third parties by autumn this year. Although the price of "X-Box" is not yet fixed, it is likely to be set between US\$250 and US\$300.

Since Sega adopts Microsoft's "Windows CE" in the "Dreamcast", it remains to be seen whether Sega will participate in the development of the "X-Box". According to Microsoft, however, although it was advised by Sega, it has no intention to launch a joint venture with Sega. Basically, Microsoft's strategy is that, although the "X-Box" is capable of performing the internet functions, it should solely serve as a home video console.

SNK Exec.
Reshuffle

SNK Corp., Osaka, announced that, as of April 1, the founder and chairman, Eikichi Kawasaki, will step down but remain as adviser. President Yoshihiko Kodo resigned. Takashi Nishiyama, executive director responsible for R&D, resigned office on December 24, 1999.

Kazunari Kitano has assumed of-

fice as president. After serving the Fuji Bank for many years, Kitano, 52, became the head of Tokyo Branch, SNK, from October 1997, and was promoted to managing director from January 2000.

2 Coin-Op Net
Terminals
At AOU Expo

At the AOU Amusement Expo '00, two coin-op internet terminals were unveiled for the first time. One is "100 Yen Internet" from Hearteck Ltd., Saitama Pref., and the other is "Coinet 100" from Runsystem Co., Ltd., Saitama Pref. Both are mini upright cabinets where the players can sit down and surf the internet using mouse and keyboard.

Although some coin-op internet terminals have so far been produced on a trial basis, this was the first instance of production models being unveiled. Since they are connected via telephone lines and routers, they are suitable for set installation of 6~8 units. The price per unit is said to be about ¥400,000~600,000.

As for coin-op internet terminals, since the PC network video game "Star Craft" achieved hit sales in Korea, gaining success as business, they have also started to gain attention in Japan. However, since communication line service fees are high in Japan and PC network games have not sold well up until now, manufacturers have been reluctant to develop such machines.

The coin-op internet terminals shipped currently will be standardly set to enable 10-minute utilization per ¥100 (a variety of time settings are possible). Although Hearteck and Runsystem stress that they are successful at their own locations, there is not much reaction from operators.

Tecmo Listed
On TSE 2nd

It was decided that the stocks of Tecmo Ltd., Tokyo, be listed on the Second Section of Tokyo Stock Exchange (TSE) on March 22. At the TSE, Konami, Namco, Nintendo and Sega are listed on the First Section, while Taito is listed on the Second Section.

Tecmo was founded as a building maintenance company, Teikoku Kanza, in 1964, and changed its business to an arcade operator company in 1967. It changed its name to Tehkan Company in 1977 and to the present name in 1986. It began to distribute coin-op games in 1972, to manufacture coin-op videos in 1980 and home videos in 1986. Tecmo set up a US subsidiary in 1981.

Game Machine

Editor: Masumi Akagi

Amusement Press, Inc.

Yachiyo Bldg., 2-2-1,

Nakazaki-Nishi, Kita-ku,

Osaka, 530-0015 Japan

faxphone (81) 6-6314-3821

Email: editor@ampress.co.jp

Web site: http://www.ampress.co.jp/

© 2000 Amusement Press, Inc.

FILLMORE GAMES
FILLMORE GAMES

! VIDEO GAME PCBS (Used)

!! DELUXE VIDEOS

& SIMULATORS (Reconditioned)

FOR SALE

Visit our web site for more information

www.fillmoregames.com

tosh@fillmoregames.com

Fillmore Games

26 Hagiharadai Nishi 1, Kawanishi,

Hyogo 666-0006, Japan.

Tel: +81(727)91-1955 Fax: +81(727)91-1933

キャッチ・ザ・ハート

TAITO

大好評「ワニ丸DX」につづく
パチスロシリーズ第2弾

新登場

CHERRY CUBE

チェリーキューブ

好評発売中!

ペイアウト率は
6段階に設定可能。パチスロ業界初の
フランク絵柄!!メダルとコインの
2WAY筐体仕様!絵柄が見易く、
目押しも簡単!

多彩なリーチ目。

予告機能付!

大好評! 楽しさ満載! タイトープライズマシンラインナップ 好評発売中

多彩な機能とアイキャッチ振群の筐体で、スライズコーナーを華やかに演出。

Capriccio Cyclone

カプリチオサイクロン

あちゆる形状の
景品に対応できる
2人用クレーンゲーム。

スピン機能付

W1760mm×D895mm×H1980mm/230kg

DON DON てる道!

スロットの出た目で
景品が行ったり来たり。
楽しい仕掛け盛り沢山!省スペース設計
コンテイナー仕様

W984mm×D1100mm×H1889mm

そらでる? BIG

大型ウィンドウを採用。
リビーター演出の
多彩な演出!省スペース設計
コンテイナー仕様

W1200mm×D890mm×H1850mm/205kg

鉄道浪漫、第3章。

おまたせしました!
「電車でGO!」シリーズ
最新作いよいよ登場!

電車 通勤編 GO! 3

LET'S GO BY TRAIN! 3

全くの新規路線5路線、13車種。

ポイント1



ポイント2

初心者でも気軽に運転を
楽しめる「ファミリーモード」と、
熱き電GO!フリークへの挑戦
「鉄人モード」を搭載。

ポイント3



ポイント4

時刻変化を選択して楽しめる
「リアルタイムモード」を搭載。最新基板TYPE-ZEROによる
鮮明で美しいゲーム画面。
臨場感を追求した演出の数々。

株式会社タイトー

〒102-8646 東京都千代田区千代田5-5-3 © TAITO CORP. 2000

※筐体の仕様・価格及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

TAITO HOMEPAGE <http://www.taito.co.jp/>

G版販売部/〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉250 TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649